

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah roti di Indonesia berawal dari pengaruh budaya kolonial Belanda pada abad ke-17 [1]. Salah satu toko roti tertua yang masih eksis hingga kini adalah Toko Roti GO, didirikan tahun 1898 di Purwokerto oleh pasangan keturunan Tionghoa, Go Kwe Ka dan Oei Pak Ke Nio. Nama "GO" diambil dari nama sang suami. Kini, toko ini dikelola oleh cucu mereka, Rosani Wiogo, bersama suaminya Pararto.

Roti GO, berdiri sejak 1898 di Jl. Jend. Sudirman, Purwokerto, telah menjadi saksi perkembangan kuliner dan ekonomi lokal selama lebih dari 126 tahun. Didirikan oleh pasangan keturunan Tionghoa, Go Kwe Ka dan Oei Pak Ke Nio, usaha ini kini dikelola oleh cucu mereka, Rosani Wiogo, bersama suaminya, Pararto. Dikelola secara turun-temurun, Roti GO tetap mempertahankan resep asli dengan proses tradisional menggunakan tungku. Rotinya dibuat segar setiap hari tanpa bahan pengawet, mencakup roti manis, asin, tradisional, hingga varian modern. Selain roti, mereka juga menjual pastry, kue ulang tahun, dan kue kering. Meski menghadapi persaingan dari toko modern, Roti GO tetap berinovasi sesuai selera pasar tanpa meninggalkan identitas dan sejarahnya. Nilai historis inilah yang menjadi daya tarik utama bagi pengunjung yang ingin merasakan cita rasa otentik dan nostalgia dari toko roti tertua di Indonesia.

Berdasarkan wawancara dengan pengelola, Bapak Pararto, Toko Roti GO sangat bangga menjaga warisan selama lebih dari 70 tahun. Meski terus mengikuti tren pasar, mereka tetap mempertahankan resep klasik dan berkomitmen mengenalkan sejarah toko kepada generasi muda. Namun, saat ini informasi sejarah yang tersedia hanya berupa foto pendiri toko, tanpa penjelasan lebih lanjut. Banyak pengunjung ingin tahu lebih dalam, tapi tidak merasakan nuansa historis saat berkunjung.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan penerapan *media Environment Graphic Design* (EGD) yang dapat menyampaikan informasi sejarah toko secara jelas dan menciptakan suasana historis yang lebih terasa bagi pengunjung.

Environmental Graphic Design (EGD) adalah media komunikasi berbasis grafis yang mencakup beragam elemen yang ada dalam lingkungan fisik kita, termasuk tanda penunjuk arah, papan informasi, dan ornamen grafis yang mempercantik bangunan serta ruang publik. EGD juga melibatkan tulisan pada objek dua dimensi, seperti poster, dan tiga dimensi, seperti patung atau instalasi [2]. Tujuan utama dari EGD adalah untuk menyampaikan informasi kepada audiens melalui berbagai objek visual, sehingga mereka dapat memilih media informasi yang paling mudah diakses dan digunakan [3]. Dengan menerapkan prinsip-prinsip EGD, interaksi masyarakat dengan lingkungan dapat ditingkatkan, menciptakan pengalaman yang informatif dan menyenangkan, serta memastikan bahwa informasi yang disajikan lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

Dengan adanya perancangan *Environment Graphic Design* (EGD) pada Toko Roti GO, tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan sejarah Toko Roti GO, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman yang memudahkan pengunjung dalam menavigasi toko. Dengan merancang sistem signage yang jelas dan informatif, pengunjung akan lebih mudah memahami alur dan informasi yang ada di toko. Selain itu, desain EGD ini juga akan membantu membangun atmosfer yang lebih kaya, menciptakan suasana yang menyatu dengan nilai historis Toko Roti GO, dan mengundang pengunjung untuk lebih menghargai warisan budaya yang telah ada [4]. Perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas Toko Roti GO sebagai toko roti tertua di Indonesia yang sudah di akui oleh Kemenparekraf langsung dan memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap pengunjung yang datang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Environment Graphic Design* sebagai media identitas citra legendaris pada Toko Roti Go
2. Bagaimana menerapkan *Environment Graphic Design* pada berbagai media

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *Environment Graphic Design* sebagai media identitas citra legendaris pada Toko Roti GO.
2. Menerapkan *Environment Graphic Design* yang akan diterapkan pada berbagai media.

1.4 Batasan Perancangan

Terdapat batasan perancangan pada penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang *Environment Graphic Design* serta menciptakan suasana *historical* pada Toko Roti GO berupa *information graphic design, signage, supergraphic*.
2. Menerapkan media pendukung Roti GO yang interaktif agar menyenangkan memahami sejarah Toko Roti GO

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan *Environment Graphic Design* ini adalah:

1. Bagi Keilmuan Desain Komunikasi Visual

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan dan acuan khususnya mengenai perancangan *Environment Graphic Design*. Selain itu juga, dapat menambah pengetahuan baru terkait bangunan *historical* di Purwokerto.

2. Bagi Universitas Telkom Purwokerto

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur di perpustakaan Universitas Telkom Purwokerto dan menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung upaya Universitas Telkom Purwokerto dalam mewujudkan visi dan misi utamanya yaitu *Tourism*.

3. Bagi Masyarakat

Dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi sejarah singkat yang mudah diakses oleh pengunjung, sehingga masyarakat dapat lebih memahami dan mengapresiasi nilai budaya dan sejarah bangunan bersejarah di Purwokerto